

Arnhem Centrum Dart Competitie

Huishoudelijk reglement



Seizoen 2024-2025

(bijgewerkt 25 juli 2024)

Arnhem Centrum Dart Competitie

p/a Luthersestraat 15

6811 GR Arnhem

KvK 0913929

IBAN: NL52INGB0004515113 secretariaat@acdcdarts.nl

Inhoudsopgave

Hoofdstuk 1 - Algemene Ledenvergadering (ALV)	5
Artikel 1.1 – Agenda en datum	5
Artikel 1.2 - Voorstellen	5
Artikel 1.3 - Besluiten	5
Artikel 1.4 - Aanwezigheid	5
Artikel 1.5 – Punten doorschuiven	5
Artikel 1.6 – Moties van wantrouwen	5
Artikel 1.7 – Overige moties	5
Artikel 1.8 – Moties tegen amendementen	5
Artikel 1.9 – Het voorzitterschap	5
Artikel 1.10 – Schorsing van de vergadering	6
Artikel 1.11 – Zaken niet op de agenda	6
Artikel 1.12 - Stemrecht	6
Artikel 1.13 – Stemmen over personen	6
Artikel 1.14 – Ongeldige stemmen	6
Artikel 1.15 – Meerdere voorstellen bij 1 agendapunt	6
Artikel 1.16 – Bijzondere vergadering	6
Hoofdstuk 2 - Het bestuur	7
Artikel 2.1 – Samenstelling bestuur	7
Artikel 2.2 - Beslissingsrecht	7
Artikel 2.2 - Taakomschrijving.....	7
Artikel 2.3 - Handelingsbekwaamheid	7
Artikel 2.4 – Wijzigingen document Bestuur & organisatie	7
Hoofdstuk 3 - Het lidmaatschap	8
Artikel 3.1 – Inschrijving en contributie	8
Artikel 3.1.1. – Inschrijven via Teambeheer.....	8
Artikel 3.1.2. – Contributie gelden	8
Artikel 3.1.3. – Leeftijd leden	8
Artikel 3.1.4. – Verplichtingen	8
Artikel 3.2 – Rangschikking in team	8
Artikel 3.3 – Tussentijdse inschrijving	8
Artikel 3.4 – Op te stellen spelers	8
Artikel 3.5 – Lid royeren	8
Artikel 3.6 – Veranderen persoonlijke gegevens	8
Artikel 3.7 – Tussentijds wisselen van team	9
Artikel 3.8 – Beschikbaarheid Huishoudelijk Reglement	9
Artikel 3.9 – Aantal spelers wisselingen	9

Hoofdstuk 4 - Het wedstrijdreglement	10
Artikel 4.1 – De banen.....	10
Artikel 4.2 – Oche	10
Artikel 4.3 – Overtreding art. 4.2	10
Artikel 4.4 – Darts gooien	10
Artikel 4.5 – Beurten	10
Artikel 4.6 – De darts	10
Artikel 4.7 – Samenstelling teams	10
Artikel 4.8 – Speelavonden	10
Artikel 4.9 – Team niet compleet	11
Artikel 4.10 – Wedstrijdschema	11
Artikel 4.11 – Invoeren scores via de website	11
Artikel 4.12 – papieren scoreformulier	11
Artikel 4.13 – Inleveren scoreformulieren	11
Artikel 4.14 – Niet op tijd inleveren scoreformulieren	11
Artikel 4.15 – Verwerking van de scores	11
Artikel 4.16 – Aantal wedstrijden per week.....	12
Artikel 4.17 – Invalbeurten	12
Artikel 4.18 – Niet naleven art. 4.16	12
Artikel 4.19 – De wedstrijden	12
Artikel 4.19.1 – Beginnen van de wedstrijd	12
Artikel 4.19.2 – De koppels	12
Artikel 4.19.3 – De teamronde	12
Artikel 4.19.4 – Afwijkingen wedstrijden winnaarsronde	13
Artikel 4.20 – Opmerkingen over de partij	13
Artikel 4.21 – Scoreformulieren invullen	13
Artikel 4.22 – Claimen van een wedstrijd	14
Artikel 4.23 - Verhinderung en verplaatsen van een wedstrijd	14
Artikel 4.24 – Te veel uitgestelde wedstrijden	14
Artikel 4.25 – Laatste 4 wedstrijden van seizoen	14
Artikel 4.26 – De bekercompetitie	14
Artikel 4.26.1 – Speelwijze bekercompetitie	14
Artikel 4.26.2 – Deelname finaledag bekertoernooi.....	15
Artikel 4.29 – Aantal te spelen wedstrijden voor deelname aan play-offs	15
Artikel 4.30 – Bijhouden van de 180-ers en hoogste uitgooien	15
Artikel 4.31 – Speler(s) wisselen	15

Hoofdstuk 5 - De scores	16
Artikel 5.1 – Telling	16
Artikel 5.2 – Bull en bull’s-eye	16
Artikel 5.3 – Wanneer wordt gescoord	16
Artikel 5.4 – Bezwaar tegen score	16
Artikel 5.5 – Controle van de score	16
Artikel 5.6 – Vragen over de score	16
Hoofdstuk 6 - De dartbanen	17
Artikel 6.1 – Staat van de borden	17
Artikel 6.2 – Patroon van het bord	17
Artikel 6.3 – Bedrading van het bord	17
Artikel 6.4 – Bevestiging van het bord	17
Artikel 6.5 – Loodrecht hangen	17
Artikel 6.6 – Bewegen van het bord.....	17
Artikel 6.7 – Verlichting	17
Artikel 6.8 – Problemen met de verlichting	17
Artikel 6.9 – Maten	17
Artikel 6.10 – Breedte van de baan	17
Artikel 6.11 – Afstand tussen de banen	18
Artikel 6.12 – Directe omgeving van de banen	18
Artikel 6.13 – Speelruimte	18
Artikel 6.14 – De oche	18
Artikel 6.15 – Niet voldoen aan de eisen	18
Artikel 6.16 – Notuleren van de scores	18

Hoofdstuk 1 - Algemene Ledenvergadering (ALV)

(In aanvulling van de statuten van de Arnhem Centrum Dart Competitie artikel 16 t/m 22)

Artikel 1.1 – Agenda en datum

De datum waarop een ALV gehouden wordt, moet minstens 14 dagen voor deze datum aan de leden bekend gemaakt worden. Deze datum en de agenda worden gepubliceerd op www.acdcdarts.nl en per mail aan de leden gecommuniceerd.

Artikel 1.2 - Voorstellen

Voorstellen om een bepaald punt op de agenda te plaatsen, moeten uiterlijk tien dagen voor aanvang van de ALV schriftelijk bij de secretaris bekend zijn. Deze voorstellen moeten door minimaal drie leden ondertekend zijn.

Artikel 1.3 - Besluiten

Besluiten worden in de ALV genomen met volstrekte meerderheid van stemmen van de aanwezige leden. Besluiten zijn alleen geldig als ten minste twee derde van het bestuur aanwezig is.

Artikel 1.4 - Aanwezigheid

Voor aanvang van de vergadering laat de secretaris controleren welke leden aanwezig zijn. Alle leden moeten op een lijst bij hun naam een handtekening zetten. Hierdoor is het lid stemgerechtigd. Later komen mag, maar alleen als dit van tevoren aangegeven is.

Artikel 1.5 – Punten doorschuiven

De voorzitter heeft het recht om een punt door te schuiven naar een volgende ALV als hiervoor een goede reden is (bijvoorbeeld te weinig tijd, op dit moment nog niet relevant, etc.).

Artikel 1.6 – Moties van wantrouwen

Moties van wantrouwen jegens het bestuursbeleid, alsmede moties van orde, worden onmiddellijk in behandeling genomen. Deze moties moeten schriftelijk ingediend worden en door drie leden zijn ondertekend.

Artikel 1.7 – Overige moties

Andere moties dan bedoeld in artikel 1.6 kunnen slechts in behandeling genomen worden als zij te maken hebben met de agendapunten.

Artikel 1.8 – Moties tegen amendementen

Moties tegen amendementen kunnen tijdens de vergadering worden ingediend.

Artikel 1.9 – Het voorzitterschap

De voorzitter geeft het woord. De voorzitter mag de spreker in de rede vallen als deze:

1. Van het onderwerp afwijkt;
2. Zich beledigend of insinuerend gedraagt;
3. Te lang spreekt.

De voorzitter heeft het recht om de discussie te sluiten, tenzij de meerderheid van de ALV zich hiertegen bij motie van orde verzet. De voorzitter heeft het recht bij verstoring van de orde:

1. De ordeverstoorder tijdens de vergadering te berispen;
2. De ordeverstoorder te verzoeken de vergadering te verlaten, dan wel hem uit de vergadering te (doen laten) verwijderen.

Artikel 1.10 – Schorsing van de vergadering

Het bestuur bepaalt de duur van een eventuele schorsing of verdaging van de ALV.

Artikel 1.11 – Zaken niet op de agenda

Over zaken, die niet voorkomen op de agenda, kunnen geen beslissingen worden genomen.

Artikel 1.12 - Stemrecht

Alle leden van de ACDC zijn stemgerechtigd tijdens de ALV. De leden worden bij binnenkomst gecontroleerd door de secretaris (zie art 1.4).

Artikel 1.13 – Stemmen over personen

Over personen wordt altijd schriftelijk gestemd.

Artikel 1.14 – Ongeldige stemmen

Bij een schriftelijke stemming zijn stembriefjes ongeldig wanneer:

1. Deze niet duidelijk ingevuld zijn;
2. Deze blanco zijn;
3. Er meer op staat dan er gevraagd wordt. De voorzitter vertelt bij een stemming wat ingevuld dient te worden.

Artikel 1.15 – Meerdere voorstellen bij 1 agendapunt

Zijn er voor een agendapunt meerdere voorstellen en/of amendementen, dan wordt eerst gestemd over het voorstel of amendement met de verste strekking. Bij verschil van mening beslist de voorzitter. Amendementen gaan voor voorstellen, tenzij praktische redenen een andere volgorde nodig maken.

Artikel 1.16 – Bijzondere vergadering

Het bestuur heeft het recht om een bijzondere vergadering bij elkaar te roepen, die bijgewoond wordt door alle teamcaptains. Dit is bedoeld om eventuele dringende zaken te bespreken. Dit zal meestal plaatsvinden op een speeldag voor de wedstrijd begint.

Hoofdstuk 2 - Het bestuur

Artikel 2.1 – Samenstelling bestuur

Het bestuur bestaat ten minste uit de volgende functies; een voorzitter, een secretaris, een penningmeester en een wedstrijdsecretaris. Het is mogelijk meerdere rollen te bekleden tenzij deze functies samen bevoegd zijn, zoals beschreven in de statuten.

Artikel 2.2 - Beslissingsrecht

Het bestuur behoudt te allen tijde het beslissend recht t.o.v. de statuten en het huishoudelijk reglement indien deze niet voorziet.

Artikel 2.2 - Taakomschrijving

Het bestuur is gehouden aan haar taakomschrijving zoals wordt beschreven in het document Bestuur & organisatie.

Artikel 2.3 - Handelingsbekwaamheid

Het bestuur is gehouden aan haar handelingsbekwaamheid zoals wordt beschreven in het document Bestuur & organisatie

Artikel 2.4 – Wijzigingen document Bestuur & organisatie

Wijzigingen in het document Bestuur & organisatie mogen door het bestuur doorgevoerd worden. De inhoud van het document Bestuur en organisatie kan in geen geval in tegenspraak zijn met de statuten of het HR.

Hoofdstuk 3 - Het lidmaatschap

Artikel 3.1 – Inschrijving en contributie

Een inschrijving wordt pas omgezet naar een speelgerechtigd lidmaatschap indien een potentieel lid en/of team heeft voldaan aan het volgende:

Artikel 3.1.1. – Inschrijven via Teambeheer

Het voor het einde van de inschrijfperiode indienen van een volledig ingevuld inschrijfformulier via teambeheer website

Artikel 3.1.2. – Contributiegelden

Het voor aanvang van de competitie overmaken en/of betalen van de benodigde contributiegelden. De contributie bedraagt € 80,00 per team voor één seizoen. De wijze van betaling staat vermeld op het inschrijfformulier. Indien betaald wordt op basis van een factuur, dan is de tijdige betaling van de op de factuur vermelde vervaldatum bepalend. Resultaten van wedstrijden gespeeld voor de vervaldatum blijven geldig indien op tijd betaald is. Dit laatste wordt bepaald door het bestuur.

Artikel 3.1.3. – Leeftijd leden

De ingeschrevene 18 jaar of ouder is.

Artikel 3.1.4. – Verplichtingen

De ingeschrevene zich heeft ingeschreven bij een speelgerechtigd team die aan haar administratieve en financiële verplichtingen heeft voldaan.

Artikel 3.2 – Rangschikking in team

(is vervallen)

Artikel 3.3 – Tussentijdse inschrijving

Een team of een lid kan lopende het competitie seizoen alleen worden ingeschreven als een eventuele contributieachterstand betaald is en zijn of haar volledige NAW-gegevens zijn ontvangen door de ACDC (wedstrijd)secretaris. Dit dient te geschieden door middel van het inschrijf- of wijzigingsformulier dat in de dart map zit of kan worden gedownload van de internetsite. De inschrijvingen dienen (ook) via de teambeheer website worden opgegeven. De juistheid en volledigheid van de gegevens is de verantwoordelijkheid van de teamcaptain.

Artikel 3.4 – Op te stellen spelers

Een team mag in een partij alleen speelgerechtigde spelers opstellen die voor dat team staan ingeschreven.

Artikel 3.5 – Lid royeren

Het bestuur of een individueel lid behoudt zich het recht een lidmaatschap te royeren met in acht neming van de statuten van de Arnhem Centrum Dart Competitie artikel 7, lid 1 t/m 8 betreffende het einde van het lidmaatschap.

Artikel 3.6 – Veranderen persoonlijke gegevens

Veranderingen in de persoonlijke gegevens (bijvoorbeeld een adreswijziging) moeten via de teambeheer site worden doorgegeven door de teamcaptain. De nieuwe gegevens worden door de secretaris gecontroleerd en goedgekeurd voor de gegevens in de administratie en op de website worden verwerkt. De juistheid en volledigheid van de gegevens is de verantwoordelijkheid van de team captain

Artikel 3.7 – Tussentijds wisselen van team

Een speler kan tijdens het seizoen van team wisselen. Dit moet via de teambeheer website. De teamcaptain van het nieuwe team is degene die de wissel invoert in teambeheer. Een wissel moet door de secretaris worden goedgekeurd voordat deze in de administratie en op de website wordt verwerkt. Er hoeft dan niet nogmaals contributie betaald te worden. De individuele punten behaald door deze speler blijven zoals ze zijn bij het spelen voor het eerste team. De punten behaald voor het tweede team worden hierbij opgeteld. De juistheid en volledigheid van de gegevens is de verantwoordelijkheid van de teamcaptain.

Artikel 3.8 – Beschikbaarheid Huishoudelijk Reglement

Het actuele en geldige reglement is te vinden op de ACDC-website en kan daar desgewenst worden gedownload.

Artikel 3.9 – Aantal spelers wisselingen

Per team mogen er drie spelerswisselingen en/of spelers-aanvullingen per seizoen plaatsvinden. Met inachtneming van de administratieve verplichtingen hoeven hiervoor geen extra gelden en contributie betaald te worden.

Hoofdstuk 4 - Het wedstrijdreglement

Artikel 4.1 – De banen

Er mag alleen op een baan gespeeld worden die voldoet aan de eisen die genoemd zijn in hoofdstuk 6 van dit reglement.

Artikel 4.2 – Oche

Tijdens het gooien mag niet over of op de oche of speellijn gestapt worden.

Artikel 4.3 – Overtreding art. 4.2

Als een speler artikel 4.2 overtreedt, moet hij door de schrijver gewaarschuwd worden. Als de overtreding in een beurt blijft plaatsvinden of meerdere beurten plaatsvindt, kan de schrijver een beurt ongeldig verklaren en nul punten opschrijven.

Artikel 4.4 – Darts gooien

De darts moeten met de hand en door de speler zelf gegooid worden.

Artikel 4.5 – Beurten

Een beurt bestaat uit het gooien van drie darts na elkaar of minder als daarmee een leg gewonnen wordt. Na een beurt dient men zich zodanig op te stellen dat de tegenstander geen last heeft van degene die voor hem gegooid heeft. In principe dient men achter de speler te staan die op dat moment aan de beurt is.

Artikel 4.6 – De darts

Een dart mag maximaal 30,5 cm lang zijn en maximaal 50 gram wegen.

Artikel 4.7 – Samenstelling teams

Elk team heeft minimaal 4 en maximaal 15 spelers. Er mogen op geen moment meer dan 15 spelers zijn ingeschreven per team. Indien een team dat reeds 15 spelers heeft ingeschreven, toch nog een extra speler nodig heeft, dient er een speler te worden uitgeschreven. Deze mag in het lopende seizoen ook niet meer deelnemen aan de competitie voor het betreffende team.

De rangschikking van de spelers wordt willekeurig gedaan. Beide teams schrijven onafhankelijk van elkaar, zonder dat de tegenstander het ziet, een volgorde op voor de enkel- en koppel partijen. Het is niet verplicht zowel de enkel- als dubbel partijen voor aanvang van de eerste enkelpartij in te vullen. De volgordes dienen onafhankelijk en na elkaar op het wedstrijd briefje worden geschreven, waarbij de volgorde van het eerst invullende team wordt afgedekt tijdens het invullen door het tweede team.

Indien beide teams het er volledig mee eens zijn, mag van de willekeurige volgorde afgeweken worden. Dit kan bijvoorbeeld wanneer 2 spelers heel graag tegen elkaar willen spelen.

Artikel 4.8 – Speelavonden

Elke wedstrijd wordt gespeeld op maandagavond of dinsdagavond. De wedstrijd begint om 20.00 uur. Met welke partij begonnen wordt, mag onderling bepaald worden. Als bijvoorbeeld van team A speler 4 vroeg weg moet, kan met die partij begonnen worden. Bij inhaalwedstrijden mag in overleg tussen de teamcaptains en speellocatie worden besloten op een andere dag dan maandag of dinsdag te spelen.

Artikel 4.9 – Team niet compleet

Als een team om 20.00 uur nog niet compleet is, worden eerst de partijen gespeeld waarvan beide spelers er zijn. Als na die partijen een team nog niet compleet is, verliest de ontbrekende speler met 0 punten. D.w.z.: van team A is speler 1 na de laatste enkel partij nog niet aanwezig. Hij zou spelen tegen speler 1 van team B. Speler 1 van team A krijgt dan 0 punten en speler 1 van team B krijgt 3 punten.

Artikel 4.10 – Wedstrijdschema

Het bestuur stelt het wedstrijdschema vast. Dit wordt zo snel mogelijk na het voltooien van de inschrijvingen gepubliceerd op www.acdcdarts.nl dan niet met behulp van een softwareleverancier. Mutaties worden verwerkt in het schema welke te benaderen is via www.acdcdarts.nl. Het is de verantwoordelijkheid van de teamcaptains om op de hoogte te blijven van de wijzigingen.

Artikel 4.11 – Invoeren scores via de website

De teamcaptains van beide teams moeten de scores, inclusief bijzonderheden zoals 180'ers en hoge finishes doorgeven via de website van teambeheer. Bij voorkeur wordt het invoeren van de scores en het zogenaamde matches op de dag van de wedstrijd gedaan. Scores moeten uiterlijk de woensdag van de speelweek voor 0.00 uur worden ingeleverd en gematched.

Artikel 4.12 – papieren scoreformulier

Het scoreformulier is een papieren versie van het elektronische scoreformulier waarop de teams de uitslagen van de wedstrijden en specifieke prestaties of opmerkingen kunnen vermelden. Deze wordt na afloop van de wedstrijd door de teamcaptains of reserve teamcaptains getekend. In geval van een dispuut over of verschil met de uitslag in de elektronische versie is het getekende papieren scoreformulier leidend.

Het is niet noodzakelijk dat er doorslagen of kopieën zijn voor beide teams. Er kan altijd een foto worden genomen.

Artikel 4.13 – Inleveren scoreformulieren

Het scoreformulier moeten – volledig ingevuld en ondertekend – bij Het Barretje worden ingeleverd. Het thuisteam is verantwoordelijk voor het afleveren van het formulier. Indien het formulier niet op tijd wordt ingeleverd, kan dit leiden tot punten aftrek.

Artikel 4.14 – Niet op tijd inleveren scoreformulieren

Als het scoreformulier niet op tijd ingeleverd wordt, betekent dit 0 punten voor het thuisteam en het maximale aantal punten voor het uit-team.

Artikel 4.15 – Verwerking van de scores

Met behulp van de elektronisch ingevoerde scores wordt het tussenklassement automatisch bijgewerkt. Dit tussenklassement is beschikbaar op www.acdcdarts.nl.

Artikel 4.16 – Aantal wedstrijden per week

Elke speler mag slechts in één wedstrijd per week spelen. D.w.z.: als speler 1 eerst op maandag voor team A heeft gespeeld, mag hij daarna niet ook nog op maandag of dinsdag voor team B spelen. Dit geldt ook als de speler slechts één partij gespeeld heeft in de eerste wedstrijd. Een speler die niet gespeeld heeft, maar als reserve stond mag wel voor team B uitkomen.

Het is een speler enkel toegestaan meerdere wedstrijden te spelen in één week als er sprake is van één of meer inhaalwedstrijden van het eigen team.

Artikel 4.17 – Invalbeurten

Een team mag, **indien zij niet genoeg spelers vanuit hun eigen team bij elkaar kunnen krijgen voor een wedstrijd**, een speler van een ander team, laten invallen. Dit met inachtneming van artikel 4.16. Er dient rekening gehouden te worden met de gemiddelde sterkte van het team. In geval van een dispuut over het kaliber van de invaller t.o.v. verhinderde spelers waarvoor deze invalt beslist het bestuur (de wedstrijdsecretaris). Aanbevolen wordt dat de teamcaptain deze invaller vooraf kenbaar maakt aan de teamcaptain van de tegenstander. De behaalde punten door de invaller tellen wel mee voor het team, maar niet voor het individuele klassement van de betreffende speler.

Een team mag maximaal 5 maal per seizoen van een invalspeler gebruik maken van een ander team.

Artikel 4.18 – Niet naleven art. 4.16

Indien artikel 4.16 niet worden nageleefd, heeft dit gevolgen voor de score. De speler die niet had mogen spelen krijgt 0 punten, zijn tegenstander krijgt de maximaal winnende score. Dit geldt ook voor eventuele koppelpartijen die door deze speler zijn gespeeld.

Artikel 4.19 – De wedstrijden

Een wedstrijd bestaat uit de volgende partijen: 4 enkelpartijen, 2 koppels en een teamronde. De enkel partijen worden gespeeld in de spelvorm “501 best-of-5”. De koppel partijen worden gespeeld in de spelvorm “501 best-of-3” en de teamronde wordt gespeeld in de spelvorm “1001 best-of-1”.

Artikel 4.19.1 – Beginnen van de wedstrijd

Wie een partij mag beginnen wordt bepaald door voor “bull’s eye” te gooien. Beide spelers gooien één pijl, te beginnen met de speler van het thuisspelende team. Degene die het dichtste bij de “bull’s eye” is, mag beginnen. Indien een pijl buiten de triple ring eindigt, mag deze opnieuw gegooid worden. Als beide spelers een enkele of een dubbele bull gooien wordt er opnieuw gegooid.

Wanneer de pijl van de eerste speler in de enkele of dubbele bull gegooid wordt, mag speler 2 verzoeken de pijl te verwijderen zodat deze zijn eigen pijl niet kan blokkeren.

Artikel 4.19.2 – De koppels

Bij het gooien van koppel mag je zelf bepalen welke spelers samen spelen. Ook wie van de twee begint mag je zelf bepalen.

Artikel 4.19.3 – De teamronde

Het is – in de reguliere competitie - verplicht om de teamronde te spelen. Deze teamronde telt mee voor 1 punt. De teamronde wordt gespeeld door minimaal 4 spelers van één team. Indien er meer dan 4 spelers mee willen doen, dan is dat toegestaan, met dien verstande dat iedere speler 1 maal gooit voordat de eerste speler de volgende keer gooit. Dus als een team van 4 spelers tegen een team van 6 spelers gooit, dan begint de eerste speler van het team van 4 spelers voor de tweede maal te gooien als de vijfde speler van het andere team voor de eerste maal gooit.

Teams kunnen onderling afspreken of zij de teamronde spelen voor een consumptie. Dit is geen verplichting!

Artikel 4.19.4 – Afwijkingen wedstrijden winnaarsronde

In de winnaarsronde worden na initiële koppelwedstrijden (501 best-of-3), nog 2 koppelwedstrijden gespeeld **in andere koppels** volgens de spelvorm “dubbel-in-dubbel-uit 301 best-of-3”.

Artikel 4.20 – Opmerkingen over de partij

Als een speler bij een partij opmerkingen heeft, moeten deze in het veld opmerkingen van het scoreformulier geschreven worden als ook in het opmerkingen veld van het elektronisch scoreformulier worden vermeld. Het is daarnaast mogelijk opmerkingen direct na de gespeelde partij, maar uiterlijk de volgende dag, per email of een andere schriftelijke wijze aan de wedstrijdsecretaris doorgegeven. Indien dit niet gedaan wordt, kan er achteraf geen protest meer worden ingediend en worden eventuele protesten niet-ontvankelijk verklaard.

Artikel 4.21 – Scoreformulieren invullen

Een gewonnen leg levert 1 punt op en dient genoteerd te worden op het scoreformulier. Het origineel dient volledig ingevuld en ondertekend te worden om voor behandeling in aanmerking te komen. In het geval er duplicaten zijn is het eerste duplicaat voor het uit spelende team. Het tweede duplicaat is voor het thuisteam.

Artikel 4.22 – Claimen van een wedstrijd

In een aantal artikelen van het HR is sprake van claimen. Daar waar claimen noodzakelijk is, betekent dit dat het claimende team de wedstrijd reglementair wint met het gemiddeld aantal punten tot dat moment behaald in de lopende competitie.

Artikel 4.23 - Verhinderung en verplaatsen van een wedstrijd

Indien een team verhinderd is dient de teamcaptain van het verhinderde team de teamcaptain van de tegenstander en de wedstrijdleiding te benaderen om in onderling overleg tussen de teams en wedstrijdleiding een andere dag en/of tijd af te spreken. De verplaatsing dient ook in teambeheer te worden doorgevoerd, geïnitieerd door de team captain van het verhinderde team. De wedstrijd moet binnen drie weken na de oorspronkelijk geplande datum plaatsvinden. Blijkt dit niet mogelijk, dan kan het team dat wel beschikbaar is of was op de oorspronkelijk geplande datum de wedstrijd claimen. In de laatste 4 weken van een periode en in het bekertoernooi MOET in dezelfde week gespeeld worden als de wedstrijd oorspronkelijk gepland was.

Artikel 4.24 – Te veel uitgestelde wedstrijden

Als een wedstrijd uitgesteld wordt, blijft deze in het tussenklassement openstaan. Elk team mag maximaal twee wedstrijden “open” hebben staan. Dus: als team A twee wedstrijden heeft uitgesteld, moeten ze deze eerst spelen voordat een andere wedstrijd uitgesteld mag worden. Een derde uitgestelde wedstrijd leidt automatisch tot een afzegging en daarmee een claim door het andere team. Als een team gedurende de competitie een onevenredig aantal afzeggingen heeft gedaan kan het bestuur beslissen een team uit de competitie te verwijderen.

Artikel 4.25 – Laatste 4 wedstrijden van seizoen

De laatste 4 wedstrijden aan het einde van het seizoen mogen niet uitgesteld worden zonder uitdrukkelijke toestemming van de wedstrijdleiding. Dit geldt tevens voor de laatste 4 wedstrijden voor de splitsing in de winnaars- en funpoule.

Artikel 4.26 – De bekercompetitie

Alle teams in de competitie doen verplicht mee aan de bekercompetitie. De bekercompetitie wordt parallel aan de reguliere competitie gespeeld. Na de eerste ronde wordt er een verdeling gemaakt in een verliezersronde en een winnaarsronde. Daarna wordt er gespeeld volgens de knock-out methode. Spelers die ingeschreven worden in een team op of na 1 januari van het lopende seizoen mogen niet worden opgesteld in de resterende bekerwedstrijden.

Artikel 4.26.1 – Speelwijze bekercompetitie

Tijdens de bekerwedstrijden wordt er als volgt gespeeld:

- Er wordt alleen in de eerste partij om de “bull’s eye” gegooid, daarna niet meer. De winnaar van de strijd om de bull mag beginnen, de tegenstander begint met markeren (tellen). De volgende partij wordt begonnen door de partij die de bull heeft verloren en de partij die de bull heeft gewonnen schrijft vervolgens. Dit gaat de gehele partij zo om-en-om verder.
- Verplicht: 4 individuele partijen “501 best-of-5”
- Verplicht: 2 koppel partijen volgens de tactics speelwijze, “best-of-3 mét punten”
 - De bedoeling van het spel is om zo snel mogelijk de getallen (20, 19,...,10 en de Bull) allemaal 3 keer te raken. Hierbij tellen singles als 1, doubles als 2 en tripels als 3 maal.
 - Op het scorebord wordt door middel van kruisjes bij de koppels bijgehouden hoe vaak een koppel de betreffende getallen heeft geraakt.
 - Een leuk extra van dit spel tijdens onze bekercompetitie is dat het ook nog met punten gespeeld wordt. Dit houdt in dat, wanneer men een bepaald getal al heeft gesloten, d.w.z. dat het koppel die 3 keer geraakt heeft, en de tegenstanders hebben dit getal nog niet gesloten, je punten kunt scoren. Die punten worden belangrijk aan het eind van het spel. Je moet dan namelijk én meer punten hebben dan de tegenstanders én alle getallen gesloten hebben om te kunnen winnen. Dit geeft een beetje meer spanning aan het spel, en zorgt ervoor dat je nog meer tactisch inzicht moet gebruiken.
 - Het spel is dus afgelopen wanneer één van beide koppels alle getallen en de Bull 3 maal heeft geraakt, en als er met punten wordt gespeeld, meer punten zijn verzameld dan de tegenstanders.

- (enkel vanaf de kwart finale in de winnaarsronde) Verplicht: 2 koppel partijen “dubbel-indubbel-uit 301 best-of-3”.
- Als er na de laatste koppel-partij een gelijke stand is, dient er verplicht een teamronde gespeeld te worden van “701 best-of-3”. Deze wordt met minimaal 4 spelers gegooid en beide teams hoeven niet hetzelfde aantal spelers op te stellen.

Wanneer beide teams hiermee akkoord gaan, mogen bekerwedstrijden een week eerder dan de geplande datum gespeeld worden.

Artikel 4.26.2 – deelname finaledag bekercompetitie

Een speler is speelgerechtigd voor de finale dag van de bekercompetitie indien hij/zij een minimum van 6 gespeelde wedstrijden in beker en/of competitie heeft.

Artikel 4.29 – Aantal te spelen wedstrijden voor deelname aan play-offs

De speler die meedoet aan de play-offs dient ten minste 8 wedstrijden gespeeld te hebben in de competitie en of bekertoernooi. Als hij dit niet heeft gedaan, mag de speler niet worden opgesteld in het team dat de play-offs speelt. Als gespeelde reguliere partij gelden de enkel- en de dubbelpartijen die worden gespeeld. Er wordt maar 1 partij gerekend als men zowel een enkel- als een dubbelpartij in dezelfde wedstrijd speelt.

In het geval een speler meedoet aan een play-off wedstrijd die niet voldoet aan het criterium van minimaal aantal gespeelde wedstrijden in de reguliere competitie, dan komen de punten behaald door de speler te vervallen en krijgt de tegenstander het aantal punten benodigd voor een overwinning van de partij. Dit geldt ook in het geval van een koppel-partij.

Artikel 4.30 – Bijhouden van de 180-ers en hoogste uitgooien

Voor het aantal gegooid 180-ers en de hoogste uitgooien wordt gekeken naar de reguliere competitiewedstrijden, bekerwedstrijden als ook de door de vereniging georganiseerde toernooien.

Artikel 4.31 – Speler(s) wisselen

Er mag gewisseld worden met een reservespeler. Dus als een team 5 of meer spelers heeft, dan kan een speler gewisseld worden door een reserve speler, indien hij/zij bij aanvang op het wedstrijdformulier is ingevuld. Een eenmaal gewisselde speler mag niet meer terug gewisseld worden, ook niet voor de teamronde.

Hoofdstuk 5 - De scores

Artikel 5.1 – Telling

De buitenste smalle rand is een double. Deze scoort dus twee keer het aantal punten van dat segment (double 20 is 40 punten). De smalle ring halverwege het bord is een triple. Deze scoort drie keer het aantal punten van dat segment (triple 20 is 60 punten).

De taartpuntvormige delen onder de double-ring en de triple-ring zijn een single. Deze scoort eenmaal het aantal punten van dat segment (single 20 is 20 punten).

Artikel 5.2 – Bull en bull's-eye

De buitenste ring van de bull scoort 25 punten. De binnenste ring van de bull (bull's-eye) scoort 50 punten. De bull's-eye is ook een double.

Artikel 5.3 – Wanneer wordt gescoord

Een dart telt alleen voor de score als:

- De punt van de dart in het bord zit, •
De speler deze zelf uit het bord haalt.

Dus: als een pijl uit het bord valt, voordat de speler deze er zelf uitgehaald heeft telt deze niet mee voor de score. Als de schrijver de score al had genoteerd en de pijl valt er daarna uit, moet de schrijver de score corrigeren.

Artikel 5.4 – Bezwaar tegen score

Als men het niet eens is met de score die de schrijver geschreven heeft, moet dit aangeven worden voordat de pijlen uit het bord zijn gehaald. Dan kan de score namelijk nog gecontroleerd worden. Als de pijlen al uit het bord zijn gehaald kan dit niet meer, de schrijver mag het protest in dat geval negeren.

Artikel 5.5 – Controle van de score

Alle scores en berekeningen moeten door zowel de schrijver als de spelers gecontroleerd worden. Als de scores en de berekening die erbij hoort op het bord is genoteerd en de volgende speler heeft zijn eerste dart gegooid, kan er niet meer geprotesteerd worden tegen de score. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om goed op te letten.

Artikel 5.6 – Vragen over de score

Vragen over de score en de stand dienen altijd aan de schrijver gesteld te worden. Als je een vraag hebt, stel je deze altijd voordat de volgende speler klaar staat om zijn darts te gooien.

Hoofdstuk 6 - De dartbanen

Artikel 6.1 – Staat van de borden

Alleen borden in goede staat mogen als wedstrijdboard gebruikt worden

Artikel 6.2 – Patroon van het bord

Een wedstrijdboard moet het 1 t/m 20 patroon hebben

Artikel 6.3 – Bedrading van het bord

Professioneel bord waarbij de bedrading hierop/in verwerkt zit volgens de huidige maatstaven.

Artikel 6.4 – Bevestiging van het bord

Wanneer het dartbord aan de muur hangt moet de 20 aan de bovenkant zitten.

Artikel 6.5 – Loodrecht hangen

Het dartbord moet loodrecht hangen.

Artikel 6.6 – Bewegen van het bord

Het dartbord mag tijdens het gooien niet bewegen. Ook mag de bedrading van het bord niet hinderlijk reflecteren.

Artikel 6.7 – Verlichting

Het dartbord moet zo verlicht zijn dat de speler goed zicht heeft zonder dat de lampen hem hinderen. Verder dient er voldoende verlichting aanwezig te zijn, zodanig dat er geen hinderlijke schaduw op het bord ontstaat als de darts in het bord zitten.

Artikel 6.8 – Problemen met de verlichting

Als de verlichting tijdens een worp problemen heeft (bijvoorbeeld de lamp gaat uit), mag de speler zijn gehele hele worp over doen als hij dat wil. De eerdere score behaald in de zijn of haar beurt wordt dan ook opnieuw berekend.

Artikel 6.9 – Maten

Het dartbord moet als volgt opgehangen zijn:

- Het midden van het bord, de bull's-eye, zit op 1,73 meter hoogte vanaf de vloer
- De afstand tussen het punt op de vloer recht onder de bull's-eye en de oche of werplijn moet 2,37 meter zijn
- De diagonale afstand moet 2,93 meter zijn. Dit is vanaf het midden van de bull's-eye naar de oche of werplijn.

Artikel 6.10 – Breedte van de baan

Een dartbaan moet minimaal 1,50 meter breed zijn. Als je het midden van de bull's-eye neemt, moet links en rechts een ruimte zijn van 0,75 meter.

Artikel 6.11 – Afstand tussen de banen

De afstand tussen twee banen moet ruim genoeg zijn om ervoor te zorgen dat de speler of schrijver niet gehinderd wordt door spelers op de andere baan. Het scorebord moet vast aan de muur bevestigd zijn.

Artikel 6.12 – Directe omgeving van de banen

De vloer in de directe omgeving van het dartbord moet niet schadelijk zijn voor vallende of wegspringende darts. Dit kan door er bijvoorbeeld een mat onder te leggen.

Artikel 6.13 – Speelruimte

Tijdens de wedstrijd moeten de teams ervoor zorgen dat de speler genoeg ruimte heeft achter de oche of speellijn, zodat hij zijn worp goed kan doen.

Artikel 6.14 – De oche

De oche mag tijdens de partijen niet verschuiven. De speellijn moet duidelijk zichtbaar zijn aangegeven.

Artikel 6.15 – Niet voldoen aan de eisen

Indien een baan niet aan de gestelde eisen voldoet dient hiervan melding gemaakt te worden bij het bestuur. Het bestuur kan in overleg met de teamcaptains en locatiewaarder beslissen een wedstrijd in een andere locatie te laten plaatsvinden.

Locatiewaarders dienen na een melding van een defect aan een baan deze binnen 14 dagen te hebben verholpen.

Artikel 6.16 – Notuleren van de scores

De scores dienen te worden genoteerd op een dusdanige positie dat de speler vanaf zijn startpositie deze goed kan lezen.